

**PERANCANGAN GERAKAN ANIMASI PERSONIFIKASI
SOSOK ILAHIAH DALAM FILM ANIMASI 2D "*(IM)MORTAL
THEATRE*"**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Johanna Febriany
NIM : 00000018807
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Johanna Febriany

NIM : 00000018807

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN GERAKAN ANIMASI PERSONIFIKASI SOSOK ILAHIAH DALAM FILM ANIMASI 2D "*(IM)MORTAL THEATRE*"

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni(S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Johanna Febriany', with a stylized, cursive script.

Johanna Febriany

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN GERAKAN ANIMASI PERSONIFIKASI SOSOK ILAHIAH DALAM FILM ANIMASI 2D “(IM)MORTAL THEATRE”

Oleh

Nama : Johanna Febriany
NIM : 00000018807
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Penguji



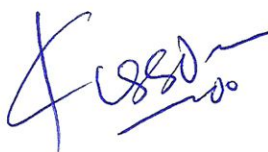
Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

PRAKATA

Animasi sebagai media yang disebut memperlihatkan ilusi kehidupan, menjangkit penonton melalui berbagai pesonanya yang seringkali merupakan imajinasi yang tidak mungkin timbul di kehidupan nyata. Salah satu pesona dari animasi adalah bagaimana cara sebuah tokoh bergerak. Hanya melalui pergerakan yang berbeda saja, sebuah kepribadian, motivasi, atau makna dapat berubah. Penulis merasa bahwa gerakan animasi sebuah tokoh yang dirancang dengan baik akan memiliki peranan yang sangat besar untuk menjamin adanya kejelasan ide yang ingin disampaikan.

Gerakan yang termasuk dalam komunikasi non-verbal merupakan bentuk interaksi yang sudah tidak umum lagi bagi manusia. Setiap orang memiliki kemampuan untuk menyampaikan atau bahkan menerima sebuah pesan yang disampaikan secara non-verbal. Namun hal yang mungkin tidak disadari oleh beberapa orang adalah dibutuhkan kesesuaian antara informasi non-verbal dengan informasi verbal. Tidak semua orang mengerti bagaimana caranya untuk meraih kesinambungan antara keduanya, sehingga dibutuhkan penelitian agar sebuah pesan dapat disampaikan secara utuh. Sebagai animator, penulis merasa bahwa pemahaman akan penyampaian pesan secara non-verbal yang baik sangat berguna untuk menghasilkan animasi yang jelas. Diharapkan melalui penelitian ini penulis memiliki pemahaman yang lebih baik terkait komunikasi non-verbal dan gerakan secara keseluruhan.

Selama proses penelitian, penulis mendapatkan banyak teori yang memberikan penjelasan lebih dalam mengenai komunikasi non-verbal antar

manusia. Ternyata banyak gestur dan gerakan yang dilakukan secara tidak sadar oleh manusia tanpa perlu dipelajari terlebih dahulu. Pengaplikasian gestur yang dijelaskan dalam sumber literatur ternyata memiliki peranan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Beragam gestur memiliki beragam arti yang sebelumnya tidak pernah penulis sadari. Melalui penelitian ini, penulis berharap bahwa pihak lain yang membaca penelitian ini akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik serta mengetahui pentingnya mempelajari komunikasi non-verbal.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung dalam setiap proses penulisan karya tulis ini. Nama-nama tersebut antara lain:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi
2. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku dosen pembimbing
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku penguji
4. Dominika Anggraeni P., S. Sn., M.Anim. selaku ketua sidang
5. Garnish Muhammad, Joshua Raphael, dan Christina Anastasia Bellani selaku anggota kelompok Virtuoso Films
6. Tamara Novannie, Lenny Lisianti, Nadya Chandra, Joshua M., Evelyn, dan Eva Margaretha selaku *colorist* dalam produksi Virtuoso Films
7. Emeraldalinda dan Mario Saputra
8. Vivi Octalia, Muthia Mafhumah, Yolanda Joan, dan Michael Gavin dari kelompok Pum Pabell Production

9. Timothy Rikie Joviliano, Valencia Brigitta Tanuwijaya, Joanna Krista
Sutanza, Margaretha Eksita, Ila Syahab
10. Judith Karina Onang, Louise Angelita, dan Jeffryco Pratama
11. Teman-teman Animasi angkatan 2015
12. Jusuf Hidajat, Yeni, dan Jeremiah Christian Hidajat
13. Rusyanti, Rudy Gunawan, Lina Herlina, dan Rheiner Gunawan
14. Rut Kresnawati dan Magdalena Julia

Tangerang, 16 November 2018



Johanna Febriany

ABSTRAKSI

Gerakan animasi dapat memegang peranan besar untuk menjamin kejelasan informasi bila dirancang sesuai dengan fungsi dan arti yang dipahami. Karya tulis ini akan membahas perancangan dari gerakan animasi personifikasi sosok Ilahiah yang berfokus pada gestur tangan. Fungsi gestur yang akan dirancang adalah gestur untuk menunjukkan otoritas serta gestur untuk mendukung penyampaian dialog. Perancangan akan didukung oleh studi literatur berupa teori-teori pendukung serta acuan dari film dan ilustrasi. Hasil dari karya tulis ini akan berupa perancangan gerakan animasi disertai gestur dan *timing* yang sesuai dengan karakteristik tokoh.

Kata kunci : gestur, tangan, gerakan animasi, komunikasi non-verbal, personifikasi sosok Ilahiah

ABSTRACT

Character Animation has a crucial role in delivering information when designed correspondingly with its function and meaning. This thesis will examine the designing process of A Higher Being's hand gestures and movement. The goal is to identify which gestures to use when displaying authority, power, and emphasize important parts of a verbal message. The designing process will be supported by literature sources, illustrations, film/video references, and acting videos. The outcome of this thesis will be a character animation along with its suitable gestures and timing.

Keywords: gesture, hand, animation, non-verbal communication, personification of A Higher Being

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
PRAKATA.....	IV
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XIX
DAFTAR LAMPIRAN	XXII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.2. 12 Prinsip Animasi.....	6
2.2.1. Staging	7

2.2.2.	<i>Timing</i>	12
2.3.	Komunikasi Non-Verbal	18
2.4.	Gestur Tangan	22
2.4.1.	Berdasarkan Keterkaitan dengan Dialog.....	23
2.4.2.	Berdasarkan Jenis Gerakan	27
2.4.3.	Berdasarkan Arah Telapak Tangan.....	37
2.5.	Personifikasi.....	38
2.6.	Sosok Ilahiah.....	39
BAB III METODOLOGI		40
3.1.	Gambaran Umum.....	40
3.1.1.	Sinopsis	40
3.1.2.	Posisi Penulis	41
3.2.	Tahapan Kerja	41
3.3.	Konsep	44
3.3.1.	Tridimensional Tokoh Sang Kadim	44
3.3.2.	<i>Breakdown Storyboard</i>	46
3.3.3.	Konsep Gerakan	48
3.4.	Acuan	49
3.4.1.	Acuan Shot 47-48.....	49
3.4.2.	Acuan Shot 150-152.....	67
3.5.	Proses Perancangan.....	76
3.5.1.	Studi Gestur.....	77
3.5.2.	Shot 47-48	79

3.5.3. Shot 150-152	113
BAB IV ANALISIS	134
4.1. Shot 47-48	134
4.2. Shot 150-152	149
BAB V PENUTUP.....	164
5.1. Kesimpulan	164
5.2. Saran.....	165
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Staging</i> dengan teknik <i>silhouetting</i>	8
Gambar 2.2. <i>Arcs</i> dalam gerakan gestur tangan.....	10
Gambar 2.3. Perbandingan animasi dengan <i>exaggeration</i> dan tanpa <i>exaggeration</i>	11
Gambar 2.4. <i>Timing</i> dan <i>spacing</i> dalam <i>bouncing ball</i>	12
Gambar 2.5. Contoh pengaplikasian Hukum Newton I	13
Gambar 2.6. <i>Simple Harmonic Motion</i>	15
Gambar 2.7. Salah satu metode <i>spacing</i> dan <i>inbetween</i>	15
Gambar 2.8. Contoh pengaplikasian <i>follow through</i> pada gerakan tangan	17
Gambar 2.9. Prinsip <i>slow in</i> dan <i>slow out</i>	18
Gambar 2.10. Contoh gestur <i>speech-independent</i>	23
Gambar 2.11. Contoh tipe gestur <i>indicating a speakers relationship to the referent</i>	25
Gambar 2.12. Contoh tipe <i>punctuation gestures</i>	26
Gambar 2.13. Contoh tipe <i>interactive gestures</i>	26
Gambar 2.14. Gestur jempol menyentuh jari telunjuk.....	28
Gambar 2.15. Gestur jempol menyentuh jari-jari	28
Gambar 2.16. Gestur jempol hampir menyentuh jari telunjuk	29
Gambar 2.17. Gestur jari-jari dan jempol menggenggam erat.....	30
Gambar 2.18. Gestur jari-jari dan jempol membentuk genggamannya secara longgar	31
Gambar 2.19. Gestur jari-jari dan jempol hampir menggenggam sebuah objek namun tidak bersentuhan.....	31

Gambar 2.20. Gestur <i>jabbing</i>	32
Gambar 2.21. Gestur <i>beating</i>	33
Gambar 2.22. Gestur <i>punching</i>	34
Gambar 2.23. Gestur <i>chopping</i>	34
Gambar 2.24. Gestur <i>handing-off</i>	35
Gambar 2.25. Gestur <i>spreading the fingers</i>	36
Gambar 2.26. Gestur <i>palms down</i>	36
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	43
Gambar 3.2. Posisi gestur <i>Palms Down</i> dari beberapa sudut.....	49
Gambar 3.3. Gestur <i>Palms Down</i> sambil melebarkan telapak tangan	49
Gambar 3.4. Acuan gestur tangan meraih.....	50
Gambar 3.5. Gestur Tangan “ <i>Grasping for Control of an Idea</i> ”	51
Gambar 3.6. Gestur Mudra Buddha ‘ <i>Bhumisparsa Mudra</i> ’	51
Gambar 3.7. <i>The Orator’s Gestures</i>	52
Gambar 3.8. Gestur Mudra Buddha ‘ <i>Tarjana</i> ’	53
Gambar 3.9. <i>Chirologia: ‘Hortatur’</i>	53
Gambar 3.10. Acuan <i>staging</i> untuk gestur telapak tangan hampir menggenggam objek.....	54
Gambar 3.11. Gestur ‘ <i>Everything</i> ’	54
Gambar 3.12. Time Chart Gon vs Neferpitou (Hunter x Hunter 2011).....	55
Gambar 3.13. <i>Time Chart</i> Hisoka vs Kastro (Hunter x Hunter 2011)	57
Gambar 3.14. <i>Time Chart</i> Netero First Hand (Hunter x Hunter 2011).....	58
Gambar 3.15. <i>Time Chart</i> Hisoka vs Gon (Hunter x Hunter 2011).....	59

Gambar 3.16. <i>Time Chart</i> Biceps Brachii King (One Punch Man)	60
Gambar 3.17. Tokoh Toph melakukan gestur <i>Pointing Finger</i>	61
Gambar 3.18. Tokoh Toph melakukan gestur <i>Pointing Finger</i> dan <i>Power Grip</i> ..	62
Gambar 3.19. Tokoh Aang, Sokka, dan Katara yang menggunakan gestur <i>Power Grip</i>	63
Gambar 3.20. Gestur dan <i>timing</i> untuk perspektif dalam Hunter x Hunter	63
Gambar 3.21. Gestur dan <i>timing</i> untuk perspektif dalam One-Punch Man	64
Gambar 3.22. Eksplorasi menggunakan <i>time stretch</i> di After Effect	65
Gambar 3.23. Acuan <i>staging</i> untuk gestur melebarkan telapak tangan.....	67
Gambar 3.24. Acuan <i>staging</i> gestur melebarkan telapak tangan dengan sudut kamera yang lebih sesuai dengan rancangan <i>storyboard</i>	67
Gambar 3.25. Acuan gestur <i>claw</i>	68
Gambar 3.26. Acuan gestur <i>claw 2</i>	68
Gambar 3.27. Acuan <i>staging</i> untuk <i>gestur forefinger, middle finger, thumb thrust</i>	68
Gambar 3.28. Acuan gestur <i>hand flop</i>	69
Gambar 3.29. <i>Time Chart</i> gerakan tokoh Freshlumpeter (The BFG)	70
Gambar 3.30. <i>Time Chart</i> Gustav the Giant	71
Gambar 3.31. Tokoh Freshlumpeter dari film The BFG.....	72
Gambar 3.32. Tokoh Zuko menggunakan gerakan <i>chopping</i> untuk menyanggah pernyataan	73
Gambar 3.33. Tokoh Edward menggunakan gerakan <i>chopping</i> untuk memberikan pernyataan besar/tegas	73

Gambar 3.34. Pengambilan video saat tahap <i>recording</i> suara Kadim	74
Gambar 3.35. Perancangan Awal Tokoh Sang Kadim	76
Gambar 3.36. Revisi Perancangan Tokoh Sang Kadim	76
Gambar 3.37. Sketsa Awal Eksplorasi Gestur Tangan	78
Gambar 3.38. Eksplorasi Gestur untuk Dialog	79
Gambar 3.39. Sketsa pertama gestur untuk shot 47-48.....	79
Gambar 3.40. <i>Key poses</i> final shot 47-48	86
Gambar 3.41. <i>Time Chart</i> percobaan 1 animasi shot 47	92
Gambar 3.42. Percepatan <i>timing</i> pada <i>time chart</i> Hisoka vs Kastro.....	93
Gambar 3.43. Percepatan <i>timing</i> pada <i>time chart</i> Netero <i>First Hand</i>	93
Gambar 3.44. <i>Time Chart</i> percobaan 2 animasi shot 47	95
Gambar 3.45. <i>Time Chart</i> percobaan 3 animasi shot 47	96
Gambar 3.46. <i>Time Chart</i> percobaan 4 animasi shot 47	97
Gambar 3.47. Variasi penggunaan <i>timing</i> dan <i>spacing</i> dalam animasi 2D shot 47	98
Gambar 3.48. <i>Time Chart</i> animasi 2D pertama shot 47.....	99
Gambar 3.49. Variasi penggunaan <i>timing</i> dan <i>spacing</i> dalam perbaikan animasi 2D shot 47	99
Gambar 3.50. Perbedaan pada durasi frame shot 47	100
Gambar 3.51. Perbaikan dan penambahan <i>keyframe</i> shot 47.....	101
Gambar 3.52. <i>Silhouetting</i> perbaikan shot 47	102
Gambar 3.53. <i>Time Chart</i> animasi 3D shot 47 setelah perbaikan.....	103
Gambar 3.54. <i>Time Chart</i> akhir animasi 2D shot 47	104

Gambar 3.55. Penyesuaian dari Animasi 3D ke 2D pada shot 47	104
Gambar 3.56. <i>Time Chart</i> percobaan 1 animasi shot 48.....	106
Gambar 3.57. <i>Time Chart</i> Netero First Hand (Hunter x Hunter 2011).....	106
Gambar 3.58. <i>Time Chart</i> Hisoka vs Gon (Hunter x Hunter 2011).....	107
Gambar 3.59. <i>Time Chart</i> percobaan 2 animasi shot 48.....	107
Gambar 3.60. <i>Time Chart</i> percobaan 3 animasi shot 48.....	108
Gambar 3.61. Perubahan <i>keyposes</i> shot 48	109
Gambar 3.62. <i>Time Chart</i> percobaan 4 animasi shot 48.....	110
Gambar 3.63. <i>Time Chart</i> Animasi Final shot 48	112
Gambar 3.64. Penyesuaian dari Animasi 3D ke 2D pada shot 48	112
Gambar 3.65. <i>Key poses</i> final shot 150-152	117
Gambar 3.66. Perubahan <i>keyposes</i> shot 150	123
Gambar 3.67. <i>Time Chart</i> Animasi Final shot 150	125
Gambar 3.68. Penyesuaian dari Animasi 3D ke 2D pada shot 150	125
Gambar 3.69. <i>Time Chart</i> Animasi Final shot 151-152.....	132
Gambar 3.70. Penyesuaian dari Animasi 3D ke 2D pada shot 151-152.....	132
Gambar 4.1. <i>Time Chart</i> animasi 2D final shot 47	135
Gambar 4.2. <i>Time Chart</i> animasi 2D final shot 48	137
Gambar 4.3. Tahap <i>silhouetting</i> pada animasi shot 47	142
Gambar 4.4. Penggunaan <i>arcs</i> pada animasi shot 47.....	142
Gambar 4.5. Perbaikan anatomi dan penambahan <i>exaggeration</i> pada animasi shot 47.....	143
Gambar 4.6. <i>Delay</i> dan <i>follow through</i> pada jari-jari animasi shot 47	144

Gambar 4.7. <i>Ease out</i> pada gerakan tangan animasi shot 47	144
Gambar 4.8. Tahap <i>silhouetting</i> pada animasi shot 48	145
Gambar 4.9. Penggunaan <i>arcs</i> pada animasi shot 48.....	146
Gambar 4.10. Perbaikan anatomi dan penambahan <i>exaggeration</i> pada animasi shot 48	147
Gambar 4.11. <i>Delay</i> dan <i>follow through</i> pada jari-jari animasi shot 48	147
Gambar 4.12. <i>Ease in</i> pada gerakan tangan animasi shot 48	148
Gambar 4.13. <i>Time Chart</i> animasi 2D final shot 150	150
Gambar 4.14. <i>Time Chart</i> animasi 2D final shot 151-152	153
Gambar 4.15. Tahap <i>silhouetting</i> pada animasi shot 150	157
Gambar 4.16. Penggunaan <i>arcs</i> pada animasi shot 150.....	158
Gambar 4.17. Perbaikan anatomi dan penambahan <i>exaggeration</i> pada animasi shot 150	159
Gambar 4.18. <i>Delay</i> dan <i>follow through</i> pada jari-jari animasi shot 150	159
Gambar 4.19. <i>Ease in</i> pada gerakan tangan animasi shot 150	160
Gambar 4.20. Tahap <i>silhouetting</i> pada animasi shot 151-152	160
Gambar 4.21. Penggunaan <i>arcs</i> pada animasi shot 151-152	161
Gambar 4.22. Perbaikan anatomi dan penambahan <i>exaggeration</i> pada animasi shot 151-152.....	162
Gambar 4.23. <i>Delay</i> dan <i>follow through</i> pada jari-jari animasi shot 151-152....	162
Gambar 4.24. <i>Ease out</i> pada gerakan tangan animasi shot 151-152.....	163

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Tridimensional Tokoh Sang Kadim.....	44
Tabel 3.2. Tabel <i>Breakdown Storyboard</i> shot 47-48	47
Tabel 3.3. Tabel <i>Breakdown Storyboard</i> shot 150-152	47
Tabel 3.4. Tabel <i>Breakdown</i> Gon vs Neferpitou (Hunter x Hunter 2011).....	55
Tabel 3.5. Tabel <i>Breakdown</i> Hisoka vs Kastro (Hunter x Hunter 2011).....	56
Tabel 3.6. Tabel <i>Breakdown</i> Netero <i>First Hand</i> (Hunter x Hunter 2011).....	58
Tabel 3.7. Tabel <i>Breakdown</i> Hisoka vs Gon (Hunter x Hunter 2011).....	59
Tabel 3.8. Tabel <i>Breakdown</i> Biceps Brachii King (One Punch Man).....	60
Tabel 3.9. Tabel <i>Breakdown</i> Eksperimen Gestur dalam Air shot 47.....	64
Tabel 3.10. Tabel <i>Breakdown</i> Eksperimen Gestur dalam Air shot 48.....	65
Tabel 3.11. Tabel <i>Breakdown</i> Gerakan Pemeran Raksasa di BFG.....	69
Tabel 3.12. Tabel <i>Breakdown</i> gerakan tokoh Freshlumpeter (The BFG)	70
Tabel 3.13. Tabel <i>Breakdown</i> Gustav the Giant	71
Tabel 3.14. Tabel Eksplorasi <i>Time Stretch</i>	74
Tabel 3.15. Tabel <i>Breakdown</i> Sinkronisasi Suara dan Gerakan	75
Tabel 3.16. Sketsa Alternatif <i>Key Poses</i>	80
Tabel 3.17. Alternatif Kombinasi <i>Key Poses</i>	83
Tabel 3.18. <i>Breakdown key poses</i> final shot 47-48.....	88
Tabel 3.19. Tabel eksperimen <i>timing</i> pertama shot 47	92
Tabel 3.20. Perhitungan penempatan <i>timing</i> cepat shot 47.....	94
Tabel 3.21. Tabel eksperimen <i>timing</i> kedua shot 47	94
Tabel 3.22. Tabel eksperimen <i>timing</i> ketiga shot 47	95

Tabel 3.23. Tabel eksperimen <i>timing</i> keempat shot 47.....	96
Tabel 3.24. Hasil animasi 2D pertama shot 47	98
Tabel 3.25. Perubahan <i>timing</i> pada perbaikan gerakan shot 47	102
Tabel 3.26. Hasil animasi akhir shot 47	103
Tabel 3.27. Tahap pengerjaan shot 47	105
Tabel 3.28. Tabel eksperimen pertama shot 48.....	105
Tabel 3.29. Tabel eksperimen kedua shot 48.....	107
Tabel 3.30. Tabel eksperimen ketiga shot 48.....	108
Tabel 3.31. Tabel eksperimen percobaan 4 animasi shot 48.....	110
Tabel 3.32. Tabel hasil render <i>fisheye</i> percobaan 4 animasi shot 48	111
Tabel 3.33. Hasil animasi 2D shot 48	111
Tabel 3.34. Tahap pengerjaan shot 48	113
Tabel 3.35. Dialog terpilih shot 48	114
Tabel 3.36. Sketsa Alternatif <i>Key Poses</i> shot 150-152	114
Tabel 3.37. <i>Breakdown key poses</i> final shot 150-152.....	118
Tabel 3.38. Tabel eksperimen pertama shot 150.....	121
Tabel 3.39. Tabel eksperimen kedua shot 150.....	121
Tabel 3.40. Hasil animasi 2D pertama shot 150	122
Tabel 3.41. Tabel perbaikan shot 150	123
Tabel 3.42. Tabel <i>detailing</i> shot 150.....	123
Tabel 3.43. Tabel animasi final 3D shot 150	124
Tabel 3.44. Tabel animasi final 2D shot 150	125
Tabel 3.45. Tahap pengerjaan shot 150	126

Tabel 3.46. Eksperimen pertama shot 151-152.....	127
Tabel 3.47. Eksperimen kedua shot 151-152	128
Tabel 3.48. Hasil animasi 2D pertama shot 151-152	128
Tabel 3.49. Tabel perbaikan shot 151-152.....	129
Tabel 3.50. Tabel animasi final 3D shot 151-152.....	130
Tabel 3.51. Tabel animasi final 2D shot 151-152.....	131
Tabel 3.52. Tahap pengerjaan shot 151-152	133
Tabel 4.1. Hasil Penelitian Shot 47	134
Tabel 4.2. Hasil Penelitian Shot 48.....	136
Tabel 4.3. Hasil Penelitian Shot 150.....	149
Tabel 4.4. Hasil Penelitian Shot 151-152	150

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR	
.....	XVIII
LAMPIRAN B: EKSPERIMEN 3D	XIX
LAMPIRAN C: HASIL SCAN SKETSA GESTUR.....	XXIII
LAMPIRAN D: PERUBAHAN DESAIN TOKOH KADIM.....	XVII